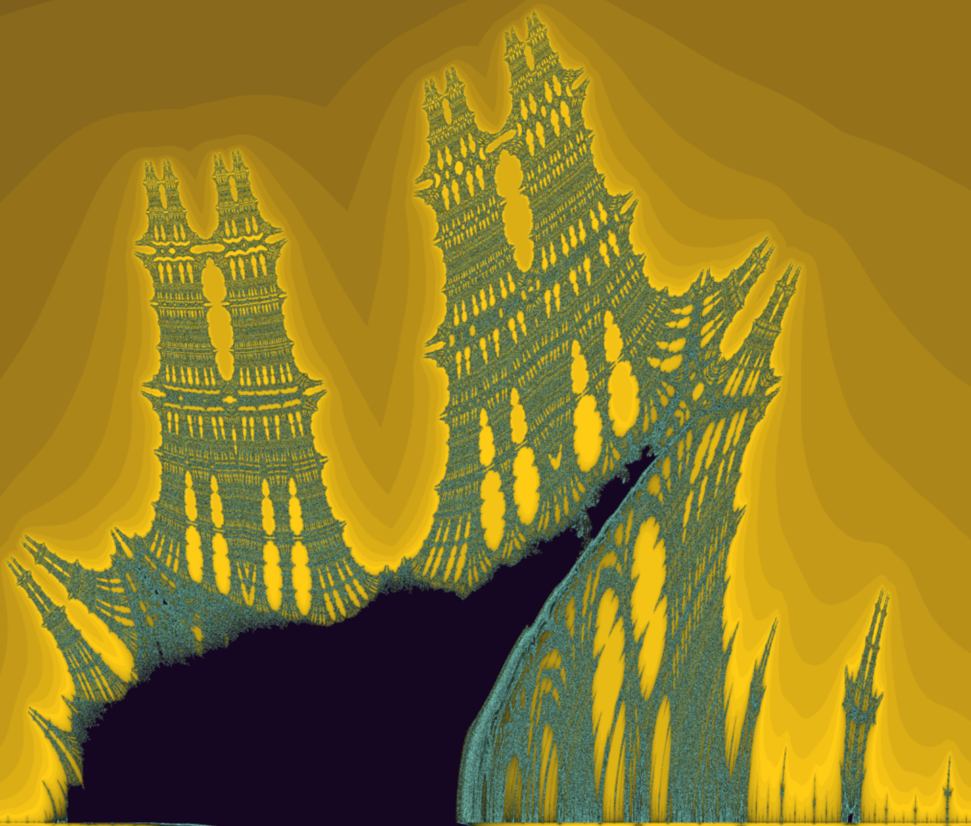
Grenzland

No 5 - April 2025

Science Fantasy



5€

Grenzland

No. 5 Science Fantasy Apr 2025

Escape to the Green Star 1
Editorial
Piu Piu!! 5
Regeln für Laserpistolen und Plasma Kanonen
46.656 Psychedelic Landscapes 6
A Generator for Genre Scenery
The OSR-Minicon-Manifesto 9
A Call to (Gaming) Action
Technosaurier 14
Mit Dinos ist alles besser
Aus dem Steinbru.ch *17*
drei Zufallstabellen für Science Fantasy
The Droyne *21*
Sci-Fi in Chainmail
Space Age Sorcery *24*
Eine Buchbesprechung
Update Grenzland-Kampagne *26*
Die achte Spielzeit geht zu Ende
Outlook *30*

Escape to the Green Star!

These are strange times indeed. Our world is changing at an astonishing pace. Sometimes I wonder if we'll even notice when we have reached the postapocalyptical reality of last centuries Cyberpunk novels, or if we're in fact already there. Simply looking at the date seems to confirm, we're already there: it's 2025. While this oddly sounds like the present, think about 2027, or 2031. Those numbers surely sound like Science Fiction, don't they?

Looking at the state of the world we're also not there just yet it seems. While systems are failing on many levels, and the horrors of war, totalitarianism and ecological disaster are on every newsfeed, all is

not lost! I am sitting on an overcrowded high speed train as I'm writing this, and I am quite relieved to notice how the vast majority of folks are respectful and kind to each other — accomodating even. A young woman collapsed right in front of me some moments ago due to standing for hours in cramped quarters with bad air, and everyone rushed for help at once. Someone gave their fresh bottle of water, others pitched in with some sugary food. Smiles and thank yous were exchanged, when she was well again. Let's keep it that way! Let's be kind, caring and thoughtful, and let's always take care to *listen* to each other. Keeping up healthy social networks is an important part in this, and that is, among other things what *Grenzland* is about. This is best exemplified in this issues *Mini-OSR-Con Manifesto*.

Then again, I'm also quite exhausted. Not only because I ran a very time consuming domain game with 12 independent factions moving about a map, that maybe was to large, but also because my work life in those last few months has been more taxing then ever before. Costs are rising due to inflation on the one hand and the financial state of our social insurance system is worsening on the other.

So with all this in mind, who would blame us for indulging in escapism from time to time? On my last summer vacation I read two novels of Lin Carter's Green Star series. These stories couldn't be more fitting for for an introduction into this issues theme *Science Fantasy*: A young man, bound to his bed by sickness and disability, dreams himself off into the fantastic world of the Green Star, where whole cities exist on the branches of enormous trees. Strange wild animals roam the vast canopy, and what monstrosities wait in the swampy darkness miles down below nobody knows. The inhabitants of this world are illustrious nobles, brave warriors and cunning adventurers. There are air cars and huge dragonflies serve as flying steeds. But is this young man only dreaming? It almost seems like he has the power to psionically travel to the Green Star, as he witnesses the intervening space and describes the approach to his planet of destination, before he is then *reincarnated* into an inhabitant of the Green Star.

What an awesome role playing setting I thought, when reading this, every page seemingly oozing D&D. I was almost convinced, that these novels could have only been written after experiencing a good fantasy role playing game, but apparently it's the other way round. The first book of the series was published two years before D&D — it's the Zeitgeist. Dave Arneson's origin story of the Blackmoor Campaign as reproduced in *Blackmoor Foundations* and conceived about 1971, tells of the author himself being victim in a plane crash that weirdly takes him through time and space to the *Black Moore* where fabulous adventures are being had. *Science Fantasy* is at the heart and origin of our whole fantasy role playing genre. So let's see what this issue has to contribute.

Starting us off are some nice rules for implementing laser pistols and plasma cannons within the bounds of classic role playing rules. Let me say that at some point these should show up in every serious classic fantasy campaign. Next up I just had to hit the replay button for a large random table, I previously published on my blog. I feel it is very fitting and it also pretty much illustrates what I understand Science Fantasy to be.

I have already aluded to the *OSR Mini Con Manifesto*, coming up next. While it is not about Science Fantasy in particular, to my mind it is the centrepiece of this issue none the less. I wish this text a much wider circulation than this humble fanzine will likely ever achieve, and I hope to see many Mini Cons happen. It would be nice if some of those would be reported back to these pages!

Jonas Richter was so kind to lend us some random tables conceived by the good people of *steinbru.ch*, giving a variety of useful sci-fi technology and space ships which are of course crucial to the genre. But not only that, Jonas also offers a piece about uplifted and technologically augmented dinosaurs - awesome and very classic. Is this bordering on yet another subgenre: 1980s Sword and Planet as best exemplified by *He-Man and the Masters of the Universe*?

Next up you'll have a peek of what a faction in our recently ended diplomacy game looked like. Only this one is not your usual fantasy heroes but proper science fiction types, straight from the *Traveller* universe. This "extraterrestial faction" as their player put it, is statted to be used with the *Chainmail* rules. Adapting to those rules couldn't have been simpler. While 1971's Chainmail didn't mention science fiction at all, it's campaign framework expansion rules published in 1974, better known as original *Dungeons & Dragons* did in it's Volume I, Men & Magic:

> [...] the scope need not be restricted to the medieval; it can stretch from the prehistoric to the imagined future [...]

Regarding magic Alex has a book to recommend, and while *Space Age Sorcery* certainly is an inspiring read, just getting a glimpse of those spell names is so evocative already. Don't *Animate Machinery* in conjunction with *Destroy Robot* already sound like a science fantasy adventure story?

Finally I recount the Grenzland OD&D Campaign and it's closing chapters. This campaign has been going on for eight years now, and I strongly feel it is time to bring it to a close. Personally I feel I need a longer break from running this kind of game, and at the same time I'm eager to start something new.

Next issue *Domain Games II* will have more on the faction game we ran augmenting the campaign for it's last season and I am planning on publishing the final state of the Grenzland campaign. You'll likely find an ad about it in our next issue!

Speaking of ads: while we do again have some pieces of love in our current issue, the idea to offer free advertising to professional companies just doesn't seem to work. My suspicion is, professionals would only be interested in it, if it cost them some money. So I'm thinking about that now. Maybe we could have the print run financed by ads?

However this will work out, I am already looking forward to the next issue, due in september - let's hope for numerous contributions. But first have fun reading this issue of *Grenzland*. It offers all the good stuff: lasers, weird landscapes, star ships, dinosaurs, aliens and space magic, it's all Science Fantasy! — *lkh*

Grenzland 6

Domain Games II

Die kommende Ausgabe ist für September 2025 geplant.

Beiträge, Leserbriefe und Inserate an:

grenzland@betola.de

Einsendeschluss:

15. August 2025

Gedrucktes Heft bestellen bis:

31. August 2025

Und:

wir brauchen Themenvorschläge für Heft 7!

Piu piu!!

Laserpistolen? Plasmakanonen? Kein Problem! Irgendwo zwischen *magic missile* und *lightning bolt* findet man die Lösung. Wenn es sich um Explosionen oder den Beschuss einer Fläche handelt, ist ein Rettungswurf (RW) erlaubt. Bei Explosionen wird ein *save vs. dragon breath* verwendet, bei Beschuss wird ein *save vs. death ray* verwendet. In diesen Fällen ist kein Angriffswurf erforderlich. Alle Gegner im Zielgebiet sind getroffen.

Waffe	**Schaden**	**RW**	**Reichweite**	**Bereich**
Laserpistole	1w6	Nein	90 Fuss	Ziel
Sturmgewehr	2w6	Nein	900 Fuss	Ziel
Schrotflinte	4w6	Ja	90 Fuss	Ziel
Maschinengewehr	2w6	Ja	3000 Fuss	Kegel
Splittergranate	3w6	Ja	120 Fuss	Kreis r=10 Fuss
Plasmagewehr	5w6	Ja	9000 Fuss	Linie

— *alex*



46.656 Psychedelic Landscapes

Back in 2021 when I was preparing for a *Traveller5* campaign I binge watched *Star Trek*, the original series and read *Dune* and a couple of other novels by *Poul Anderson*, *Jack Vance*, and parts of the *Darkover Series* by *Marion Zimmer Bradley*. As to the visuals that go along with these stories, just do an image search for “science fiction landscapes” or “psychedelic landscape” … see what I mean? I just adore those retro-futuristic, quite possibly substance induced visions of the future, conceived in our own 1960ies to 1980ies. This is Science Fantasy to me! To inject these awesome visuals into our gaming I came up with the following d66 table. My idea was to roll on this table when ever the characters would land on a new world. I’m not sure if I used it even once while we played, but I still like it, and I feel it’s a perfect fit for this issue.

Interestingly back then AI generated art hadn’t caught on yet. Midjourney was only released in 2022. But looking at the options we have today, rolling up a couple of descriptions might make for interesting prompts. Personally I’d much rather just imagine how this would lool like, or work out a shared imagination together with our gaming group. That’s the best!

d66	**The land …**	**The sky …**	**Over the horizon …**
11	coagulated caramel	greyish purple	a spherical station
12	spined blood colored hills	color of thick dark blood	a majestic dragon-like flyer
13	blockish hills like colorful toffees	a deeper blue	the hazy view of a ringed planet
14	green rolling hills	foggy anthrazite dust	a distant tubular structure
15	lush tropical forrest	a freakish green	myriads of tiny insects
16	endless patterns of industrial structures	a gradient of cobalt blue to sparkling cyan	a moon that appears too close
21	endless waves of industrial waste	the color of sulfur	shuttles trafficking
22	flat with occasional polyhedral shapes	monotonous light blue	a disk shaped station
23	like the rendering in an 8 bit computer game	sepia colored with feathery pink clouds	some batlike flyers
24	a rough desert	like colored inks bleeding into each other	foreboding dark clouds

25	swampy with occasional cone shaped hills	almost white	the cube like silhuette of the high port
26	a sea of turquois doted with myriads of steep hilled islands	a crisp blue with floating ice crystals	egg shaped pods traveling silently along invisible lanes
31	an endless storm beaten ocean	a cold blue mist	a distant air ship
32	a sprawling metropolis	hazy red	large birdlike creatures, homing in on their nests for sun down
33	wavey hills of reflecting metal	eternally black, an endless starfield	streaks of toxic industrial smoke
34	oddly peaceful rural idyll	overcast with dense clouds	a massive globular structure
35	a maze of deep gorges and canjons	purple with yellow clouds	a perfect rainbow
36	hills like burned sienna and a meandering river of quicksilver	a wierd multicolored haze	a strip of green light
41	a lattice of multilayered longitudinal structures	a perfect gradient of blues	two disks of setting suns
42	a decaying primordial forrest	soaked with moisture	the waning crescent of a close moon
43	vast yellow steppe smelling of creosote	a turmoil of reddish clouds and gases	silhuettes of floating islands in the far distance
44	iridescent vastness of transparent foilage	filled with floating seeds	the bright shining of the galactic core
45	an endless plain of fine white sand	purple and black	a veil of rain in the distance
46	hills of purple grass dotted with hulking grazers	a canopy of stars	colorful reflections
51	rust colored steep mountains	a foggy purple to dark blue gradient	feathery floating particles that reflect a distant light
52	towering pillars piercing through the mist	scatterd grey clouds and beams of sun light	a hazy premonition of what might be tomorrow

53	dusty rubble and harsh craters	a perfect gradient from dark blue to almost white	some fog far in the distance
54	dunes of colorful sands like ground marble	a dull grey	multicolored clouds bathed in sunlight
55	a sea of white dunes	a gradient of light blue to almost black	the plume of a space ship, rocketing into the sky
56	seemingly organic bulging formations	a dazzling bright yellow	looming cubic masses of floating habitats
61	semi-liquid multicolored plains	swirls of multicolored gases	chromium reflections of a ship passing by at low altitude
62	vast terrasses of grey slate	a low haze of blue	the notion of deep space
63	floating islands of rock on a sea of lava	a dull, monotonous light blue	some pink reptilian flyers
64	a large coastal delta, with mangroves and occasional villages	a gradient from orange to red	the hazy silhuette of a close by artificial world
65	a semi-liquid oily surface	a gradient from sulfuric yellow to cobalt blue	towering stalagmites of the arcology
66	monumental ice capped mountains	criss-crossed with red stripes	the shining swirl of the galaxy

Just in case you don’t know what d66 stands for: this is a random table to be used with two six sided dice. Roll once for each collumn, and just roll two regular dice and read the first one as tens (a 5 becomes 50 for example) and the second die as ones (just read as is). You could use differently colored dice, so you can tell which one denotes the tens. I simply roll which ever two dice I can grab and read the one that lands more leftish of the other as tens.

Have fun spacing out! — *lkh*

The Mini-OSR-Con Manifesto

In September 2024 we organized the Pink Pony of Death Mini-OSR-Convention which hosted around 25 players and 14 tabletop roleplaying sessions as well as some wargames. In this manifesto, we seek to define what a Mini-OSR-Con is, why we can benefit from Mini-OSR-Cons, why you should consider organizing one yourself and how to organize one.

1. What is a Mini-OSR-Con

Besides the games that ought to be played, the crucial characteristic of a Mini-OSR-Con is the relatively small workload, expenditure and stress that is necessary in order to hold such a convention. The most important lever to control these parameters is the number of attendees. A small number of participants decreases logistical overhead. It eases the process of registration and keeping an overview of planned games is simplified. It allows for a small and inexpensive venue (often run by non-profits like community centers), minimizing financial risk. If food and/or drinks are supposed to be provided, it can be done by just a few people (and a car).

The number of participants should allow for everyone to get to know each other during the first day or the first few hours of the con. This facilitates ad-hoc communications during the event and prevents the need for some kind of permanent information desk. Thus, allowing everybody – including the organizers! – to play. And that is what a Mini-OSR-Con should be all about, having a good time playing good games. Although not a fixed number, we would consider anything up to 30 maybe 35 participants (organizers included) a Mini-OSR-Con.

2. Why Mini-OSR-Cons

Within the larger community of people engaging with tabletop roleplaying games, the OSR can be seen as a distinct subculture. Subcultures form around communicative infrastructure (online spaces, zines) and events where people actually come together as communities of practice, and in our case play games and share their experiences. Hence conventions are a vital part of sustaining the OSR. They constitute places where we can shape the OSR as a subculture and community of practice, promote its style of gaming, and maybe most importantly create spaces that are welcoming to new gamers.

Evangelizing the OSR by broadening and diversifying the player base we believe it is particularly important to create gaming environments where new players and demographics beyond the stereotypical middle-aged white man — two of us clearly fitting this description — feel genuinely welcome. However, old-school gaming carries certain historical and cultural baggage that we must actively address.

Firstly, many OSR enthusiasts like (two of) us have nostalgia for classic games that rose to prominence in an era when female players were significantly underrepresented. This historical context may partially explain why the OSR community still skews heavily male in terms of players, bloggers, and creators, especially compared to more diverse gaming communities, for example those rooted in Powered by the Apocalypse-style storygames.

Secondly, a small but vocal subset of the OSR scene has contributed to its reputation as a space that harbors ultra-conservatives, fashy actors and "edgelords"—individuals with whom we would not choose to socialize or game. While the stereotype of the "problematic OSR" may be overblown and the influence of whom we would describe as bad actors appears to be diminishing in many online spaces (at least from our limited perspective), we must acknowledge the need to foster an open and inclusive community. Players should feel safe and welcome to gather at real tables, connect, and immerse themselves in discussions.

We strongly believe in strengthening our conventions and gaming groups — our cherished "third places" — against attitudes and behaviors that alienate others and erode the joy of the experience. Clearly communicating a stance against racism, homophobia, transphobia, antisemitism, and misogyny should be the bare minimum. Globally, hate speech and anti-democratic rhetoric are on the rise. Too often, the hollow cry to "keep politics out of the hobby" has been a gateway for harmful individuals to thrive at the expense of those we would much rather welcome into our communities. We want conventions to be places where we can experience variants of old school games, enter dialogues about the game, and shape our vision of the OSR as a distinct, yet inviting sub-culture. We aim at attracting new people into the hobby by providing opportunities to play games at real tables and get to know each other.

Distinction!

One could argue that there are already a lot of role-playing game conventions. This holds certainly true for the German language area. However, most cons host a very broad spectrum of games. While there is nothing wrong with a broad scope, it is not what we as OSR afficionados

want. Recalling the image of the OSR as a subculture, there is one thing we need: distinction. We are not taking anything from anyone. We just want to celebrate our preferred style of play.

First and foremost, it’s just a lot of fun!

Conventions are an exciting experience. There is magic in meeting face-to-face, hug each other (if everybody is okay with that), connecting with new OSR players, playing at physical tables, and exchanging gaming hot takes. Thanks to the relatively low organizational and logistical demands of mini conventions, the organizers can fully enjoy the fun – playing games, throwing dice and mingling with the smallish crowd. We think that this aspect perfectly aligns with the DIY ethos of the OSR.

3. How to Organize a Mini-OSR-Con

What do you need to organize a Mini-Con?

1. Assemble a group of adventurers: Start with a small group of like-minded OSR enthusiasts you feel comfortable working with. As a rule of thumb, aim for at least three people. "More than two" is a good baseline in case something gets in the way – and organizing a Mini-Con alone can be overwhelming. In our case, four people living scattered across Germany took on the task. To build a crew, it’s best to reach out to friends and fellow gamers, local gaming clubs, or your favorite discord server. A crew of 3 to 5 will be sufficient.
2. Define the framework and specifics of your Mini-Con:
   - ☞ Determine the number of participants and sessions: How many people and sessions do you want to host? Both parameters might be limited by your available venue or, conversely, influence your choice of venue. Stay flexible, and keep in mind that the number of simultaneous gaming sessions can be constrained not just by the venue’s size, but also by its acoustics.
   - ☞ Discuss the financials: Should there be a fixed participation fee? If your need monetary resources to realize the Mini-con, decide on an appropriate amount that will cover the anticipated expenses. Be clear about the composition of costs. Communicate to the participants who register for the event that you might not be able to refund them in case they have to cancel at short notice. Additionally, think about offering special arrangements to fellow gamers who otherwise might not have the financial means to participate. Determine, how you will collect the funds (whose bank-account?).

- ☞ Venue: Decide on the type of venue that best suits your need. Consider factors such as accessibility, and atmosphere. It's best to start searching for a venue early in the planning process.
- ☞ Define the game focus: Decide on the type of games you want to showcase. What is your vision for YOUR OSR-Mini-Con. Will you focus on TSR-era games and retroclones, or include modern OSR games, wargames and OSR-adjacent games as we did at the Pink Pony of Death Con?
- ☞ Rations: Determine whether you will provide food and beverages or stick with a simpler approach, like a bring-your-own-snacks-and-order-a-damn-pizza-model? Offering meals fosters commensality, but requires effort and will keep members of your crew from participating in games.
- ☞ Set the event duration: Decide whether it will be a single-day event, a day-and-a-half gathering, or even a whole weekend of OSR goodness.
- ☞ Registration: Plan how you will manage participant and session registration. Will you use an online platform like easy-con, or keep it even simpler and work with emails and a spread sheet.

3. Settle on a date. To minimize stress, you should pick a date at least 3-4 months in advance. Depending on the venue you may need to book even earlier.
4. Book the venue.
5. Recruit a core group of referees: Before promoting your con, focus on assembling a core group of referees to run games. This step can be more challenging than it seems (we learned this the hard way), as even veteran referees may feel uneasy about running games for strangers (which will become friends during the event!). Calculate with some leeway, since short notice cancellations can thwart your plans.
6. Promote your Mini-Con: Prepare an announcement with all the essential details on the event, including your mission statement (focus on the type of games, nazi punks fuck off! etc.) and share the announcement where you see fit. We started sharing the news within our immediate network of friends, and only later expanded our outreach to discord servers and social media. Be sure to keep slots open for newcomers. We aim to grow and diversify as a subculture, rather than fossilize in nostalgia. Spread the word!

7. Some weeks before the con you should make sure every gaming slot will be filled and every player will find a game – although the player registration for specific sessions should take place on site.
8. Enjoy your con! During the event you should communicate clearly who participants can approach if they need assistance. At the same time, emphasize that your Mini-Con is a small, non-profit, DIY gathering – not an event organized by a service provider. Everyone should share responsibility and engage with the nitty gritty of the on-site workload: Shields shall be splintered, chairs and tables must be set up, and floors must be swept.
9. Repeat step 1.-8.

— Bodo, Momo, Tobias



Technosaurier

Ich will nicht behaupten, dass mit Dinos alles besser wäre, aber vielleicht findest du unter den folgenden Ideen ja etwas, dass eure Erlebnisse am Spieltisch bereichert. Da es mir nicht um paläontologische Korrektheit geht, bin ich so frei, neben Dinosauriern auch andere urzeitliche Tiere (z.B. Mosasaurier) heranzuziehen.

Saurier können als Teil einer fremdartigen Welt einen Sense of Wonder unterstützen. Dabei lassen sie sich auf drei Arten ins Setting einbinden: Sie können als wilde Tiere auftauchen, als Nutztiere einer Gesellschaft, oder sie können selbst eine Zivilisation hervorgebracht haben. Natürlich kannst du diese Optionen auch kombinieren oder die Grenzen zwischen ihnen verwischen, z.B. indem die vernunftbegabten Garudimimus-Saurier von den Humanoiden deiner außerirdischen Welt als Reittiere genutzt werden. Dadurch werden Themen wie Sklaverei und Grundrechte aufgeworfen - klärt in eurer Spielrunde, ob und wie ihr damit umgehen wollt.

Die Dinos sollten mehr als nur Deko sein. Schaffe Gelegenheiten für interessante Interaktionen: Klettere den Hals eines Brachiosaurus hinauf, fang einen Quetzalcoatlus, tauch in einem gläsernen Mosasaurier zu dem Raumschiffwrack am Meeresgrund, störe die Bündnispolitik der Fürstin des Reichs der "Tyrannosaurischen Benevolenz", rette die Eier eines besorgten Maiasaurus.

Wenn deine Gruppe außer dem T-Rex quasi keine Dinos kennt, aber sich trotzdem über verschiedene Saurier freut, verwende Bilder (über Wikipedia/Wikimedia Commons findest du viele frei lizensierte Bilder) oder kreative Beschreibungen:

- ☞ "Garudimimus sieht aus wie eine Mischung aus Vogel Strauß und Papagei, ein großer Laufvogel mit einem zwei Meter langen, bunt gefiederten Schwanz."
- ☞ "Triceratops ist sowas wie ein Nashorn mit drei Hörnern, und der Schädel hat hinten einen breiten Nackenschild, um den Hals zu schützen."
- ☞ "Mit seinem gedrungenen, acht Meter langen Körper, kurzen, aber sportlichen Beinen und der massiven Keule am Schwanz erinnert der Ankylosaurus euch an eine Mischung aus riesigem Sportwagen und Baufahrzeug."

Eine Beschreibung, die Spaß macht und Kopfkino oder Gefühle auslöst, ist besser als eine korrekte, aber langweilige Schilderung des Aussehens. Ich würde außerdem nicht mehrere Arten desselben Typus ins Spiel bringen. Wenn du schon Tyrannosaurier hast, benötigst du wahrscheinlich nicht noch weitere große Fleischfresser wie Allosaurus und Megaraptor. Falls du doch die Abwechslung brauchst, dann führe sehr markante Unterschiede im Aussehen oder Verhalten ein. Gattungsnamen, die man sich gut merken kann, helfen sicher auch: Tarbosaurus, Carnosaurus und Allosaurus kann man vermutlich leichter verwechseln oder vergessen als Megaraptor und Dynamoterror. Ja, das sind wirklich Dino-Gattungen. :-)

Ich bin übrigens kein großer Dino-Kenner, auch wenn ich Spaß an den Filmen des *Jurassic-Park-*Franchises habe. Die Animationsserie *Camp Cretaceous (aus demselben Franchise) finde ich auch sehr unterhaltsam. Dass ich keine Ahnung von Paläontologie habe, habe ich hier hoffentlich souverän mit Wikipedia überspielt.*

Für pulpige Space Fantasy dürfen die Saurier natürlich auch nach Belieben ungewöhnliche Eigenschaften haben: Cyborg-Dinos mit abgefahrenen Prothesen, kulturellen Merkmalen oder Unsinn, der auf albernen Wortwitzen basiert - Hauptsache, es macht Laune! Unten folgt eine Liste zur Inspiration

(1W10). Ich hoffe, in diesem Nest von Ideen findest du etwas für deinen Spieltisch, das eure Abenteuer bereichert. Viel Spaß!

1. Pyroraptor olympius: Mittelgroßer Fleischfresser. Legendär sind die Lagerfeuerrunden, bei denen die Pyroraptoren ihre Beute am Spieß drehen und mehrstimmige Gesänge intonieren.
2. Maiasaurus: Matriarchale Kultur, die für ihre Gastfreundschaft berühmt, aber auch für ihre Kriegerkaste gefürchtet ist.
3. Legosaurus: Pflanzenfresser mit Noppenkamm auf dem Rücken. Legosaurier gehören zu den größten Baumeister·innen.
4. Velociraptor: Kleine Jäger, von denen viele sich Räder neben ihre klauenbewehrten Zehen anbringen lassen, so dass sie wie auf Rollerskates noch größere Geschwindigkeiten erreichen können.
5. Tyrannosaurus Flex: Seine Zähne reichen zwar aus, um Beute zu zerteilen, aber obendrein wurden noch Trennschleifer an seine kleinen Arme montiert. Ebenso niedlich wie tödlich.
6. Pachycephalosaurus: Der mit der harten Glatze. Bockiger Dickschädel. Steht total auf Feldsalat und Erdbeeren
7. Giraffatitan: Riesiger Pflanzenfresser. Langer Hals, langer Schwanz. Viele Giraffatitanen nutzen Neurotech und Cyber-Mods für Augmented Reality.
8. Gallimimus: Quasi ein zwei Meter hohes, sechs Meter langes Rennhuhn. In freier Wildnis bildet Gallimimus Schwärme, die durch die Steppen ziehen. In Gefangenschaft werden sie für illegale Wettrennen durch die Canyons trainiert.
9. Sphärosaurus: Aquatisch, kugelrund (bis 30m), treibt mit der Meereströmung und ernährt sich von Kleinstlebewesen, die durch sein Maul (eine große Klappe) in seinen Hohlmagen geraten. Im Magen leben Perlenmuscheln, Korallen und kleine Fische symbiotisch mit Sphärosaurus.
10. Khaan: Gepflegtes Gefieder, kurzer Schnabel, intelligenter als du denkst (selbst, wenn du sie bereits für sehr intelligent hältst). Khaans nutzen als Eingabemethode für ihre Computer nicht Tastaturen, sondern Blickerkennung: Präzise Bewegungen ihrer Augen, die sie getrennt steuern können, werden von einer Kamera erfasst und in den gewünschten Input übersetzt. Dabei halten sie ihre Köpfe geradezu absurd still, selbst wenn sie gleichzeitig auf einem Crosstrainer laufen.

— Jonas

Aus dem Steinbru.ch

1W20 spezialisierte Werkzeuge in einer Droiden-/Raumschiffwerkstatt

"Reich mir doch mal den Bi-Bopperluhler! Nicht den, den anderen!"

1. Ventildrosselschrauber (handelsüblich in den Größen 4 bis 320)
2. Androidenandockadapter, erlaubt es, auch Droiden anderer Sternensysteme aufzuladen
3. Bio-Nano-Phasendiskriminator (die normalen Größen sind 50, 100, 200, 300, 500.)
4. Konvexer LMPT-LASERschrauber – bloß nicht mit dem konkaven LMPT-LASERschrauber verwechseln!
5. Konvex-Konkav-Wechsler-Adapter
6. Iso-linearer Quetta-Schrauber (für Schrauben im Quetta- (= Quintillionen-)Bereich)
7. Vibra-Hammer (zur Bearbeitung von Schwerstmetallen, eigentlich nur an Schiffshüllen)
8. Senkblei an 20m Kabel, zur Ölstandsmessung an großen Raumkreuzern. Das Senkblei wird von den Handwerker*innen oft individuell kunstvoll gestaltet.
9. Quekto-Quetta-Leitungsprüfer (Damit können Leitungen in allen Größen geprüft werden) (das Führungspersonal sollte sich fernhalten – – – (Witz))
10. Ein Glas mit übereinanderwuselnden Elektrowanzen (käferförmige Nanoroboter, die in die Androiden reinkriechen können und dort kleinere Wartungen durchführen, Platinenschäden löten und Fehlerprotokolle erstellen)
11. Ein großer Wassertank mit Rostfressern: Raumschiffe können darin versenkt werden und die fleißigen, welsartigen Wesen machen sich sofort über die Patina her.
12. Operator remote. Damit lassen sich auch aus der Ferne (maximal 5 Parsecs) Wartungsarbeiten und Reparaturen vornehmen. Man sollte dennoch spätestens eine Woche nach der Fern-OP in die Werkstatt kommen, damit nach justiert werden kann.
13. Surrealitätsspindel – Um Mikrorisse des Raumzeitkontinuums am Raumschiff zu flicken
14. Maximal-Schmier für Droiden-Gelenke – nur ganz, ganz vorsichtig verwenden, sonst werden Bewegungen mit dem Gelenk unkontrollierbar. Ist auch extrem rutschig.

15. Der Akustiksiegler versiegelt alle Spalten und Risse.
16. Altwaffenupcycler verschaffen alten ausgedienten, entschärften Waffen einen neuen sinnvollen Lebenszyklus.
17. der Universaladapter verbindet alle möglichen und unmöglichen kompatible und inkompatible Geräte und Systeme miteinander.
18. Mit dem Quekto-Tool kann, man wie der Name schon vermuten lässt, im Quekto-Bereich arbeiten. Es ist zwar recht unwahrscheinlich, aber: Lieber haben und nie brauchen als brauchen und nicht haben!
19. Gimel-Gammler: Klingt komisch, ist aber praktisch, um Gimeln von Oberflächen wegzugammeln.
20. Der generische, thermodynamisch-anpassbare Universalkoffer – für alle, die ihr Werkzeug aufgeräumt mögen.

`https://steinbru.ch/1w20-spezialisierte-werkzeuge-in-einer-droiden-raumschiffwerkstatt/`

— Jonas, Nym/Katha, Tristan, Nicrey/Tim, dr_phil_nagi, Klaudia



steinbru.ch

Kollaborative Zufallstabellen und mehr fürs Rollenspiel.

1W8 Raumschiffkonzepte für Science Fiction

1. **Sphärenflotte:** Mehrere kugelförmige Schiffe reisen als Verbund; dabei imitieren sie mit Umkreisungen untereinander wie ein Orrery/eine Planetenmaschine die Bewegungen ihres heimischen Sonnensystems.
2. **Schwarmflotte:** die Flotte besteht aus kleinen bis mittelgroße Raumschiffen mit jeweils eigenem Captain und Crew. Die Anzahl der Raumschiffe beträgt von wenigen 100.000 bis zu mehreren Millionen. Die Raumschiffe können sich je nach Bedarf zu größeren Raumschiffen (bis zu einem mega- bis giga-Raumschiff) zusammenklinken. Es gibt immer ein Führungsraumschiff in einer Schwarmflotte.
3. **Sat-Scrap:** Kleines, fast vollständig aus Weltraummüll gebautes Schiff. Neben einigen größeren Teilen sind vor allem handtellergroße Schrottteile verbaut.

4. Auf den gewaltigen **Agrar-Archen** gibt es verschiedene Bio-Reservate, in denen sehr diverse Pflanzen und Tiere ideale Lebensbedingungen finden. Vollautomatische Roboter bestellen Felder, kümmern sich um Tiere und verwerten Eindringling zu Dünger.
5. Die **Hyperraum-Barke** wird oft als „Debarkel“ oder als „Draufgänger“ verunglimpft, weil schon so viele im Hyperraum draufgegangen sind. Ohne Bojen, die den Raum mit dem Hyperraum verbinden und als Orientierungspunkte dienen, ist Navigation mit Hyperraum-Barken quasi nicht möglich. Reisende sind den Hyperströmungen bedingungslos ausgesetzt und können nicht lenken. Bei Heißluftballonfahrten kann man wenigstens sehen, wo man ist und wohin man treibt, und man kann die Flughöhe (und damit Landung) beeinflussen. In der Hyperraum-Barke kannst du (halbwegs) steuern, wann du den Hyperraum verlässt, aber da du keine verlässlichen Raumkoordinaten bekommst, ist es Glückssache, ob du irgendwo ankommst, wo du eine Überlebenschance hast.
6. Im **Jump-Taxi** haben höchstens zehn Personen ohne Gepäck Platz. Das Taxi hat keinen eigenen Antrieb; dafür kann es unsagbar schnell zwischen ganz wenigen Stationen durch den Hyperraum reisen. Leider gibt es erst vier dieser Stationen. Bis die nächsten dieser Stationen weitere Systeme des Föderationsraumes an das Taxinetz anschließen, wird es noch Jahre dauern, obwohl alle von der Bedeutung dieser Technologie überzeugt sind.
7. Die **Micro-Makro-Schiffe** sind von außen gerade mal so groß, wie man sie braucht. Von maximal faustgroß bis schwebefliegengroß ist alles machbar, in Ausnahmefällen sogar staubkorngroß (-klein). Daher kann ein Micro-Makro-Schiff fast immer überall mit hingenommen werden, ob von anderen Schiffen oder z.B. anderen Personen. An Bord kommt man durch eine spezielle Beam-Vorrichtung indem man nicht nur gebeamt wird, sondern auch gleichzeitig geschrumpft. (Beim Verlassen wird man wieder vergrößert.) Auf so einem Schiff funktioniert alles wie auf normal großen Raumschiffen. Natürlich hat solch ein Raumschiff Vor- und Nachteile. Zum Beispiel kann man es immer mitnehmen, aber dadurch kann es eventuell auch leicht gestohlen werden, es kann dadurch, dass es so klein ist, quasi unsichtbar agieren und fast überall hinkommen aber ist auch mit Schild viel schneller zerstörbar.
8. **Das Affix** ist eine röhrenförmige Fähre oder, wie die Betreiberin sagt, ein Träger-Sprinter. Bis zu 48 Raumschiffe können an den Stationen an der Innen- und Außenseite der Röhrenfähre andocken und sich mitnehmen lassen. Weil die Affix selbst äußerst spartanisch eingerichtet ist, öffnen meist ein oder zwei der größeren, angedockten Schiffe ihre Decks für Besatzungsmitglieder der anderen Schiffe, die auf der langen Reise Unterhaltung und Socialising

wünschen.

https://steinbru.ch/1w8-raumschiffkonzepte-science-fiction/

— Jonas, Tristan, Seba

1W8 Raumschiffkonzepte für Space Fantasy

1. **Fliegender Vulkan** als Raumschiff mit Antrieb, der sich aus Magma-Energie speist. Die Crew lebt in künstlichen Höhlen und Gängen im Inneren des Bergs.
2. **Ein Segelschiff** , die Segel sind Sonnensegel, das Schiff ist riesig groß, die Besatzung lebt unter Deck in einer künstlichen Welt und weiß nichts von einem Schiff.
3. **Schildkrötenschiff** , inspiriert von dem historischen koreanischen Schildkrötenschiff (auch Geobukseon genannt), ist dieses Schiff äußerst schwer gepanzert. Das Schiff ähnelt vom Design ebenfalls dem historischen Modell. Vorne dran ist ein Drachenkopf montiert, das ganze Schiff ummantelt von Hexagonplatten und an jeder Seite prangen Kanonen aus dem dicken Panzer. Es wird gemunkelt, dass selbst eine frontale Kollision mit einem Planeten dem Schildkrötenschiff nichts anhaben könne!
4. **Ein Erdensplitter** : Seit Zerspringen des Planeten Erde treiben ihre Teilstücke durch den Kosmos. Den Überlebenden auf einigen dieser Splitter ist es gelungen Methoden zu entwickeln um sie zu steuern. Je nachdem, aus welchem Teil der Erde der Splitter gebrochen ist, kann er von ganz unterschiedlicher Gestalt sein: Riesige urbane Metropolen, unkontrollierbar wuchernde uralte Wälder oder riesige Meere, die vom Rand des Splitters stürzen und dort zu Eiszapfen erstarrt ins Universum ragen…
5. **Die Biosphäre** ist eigentlich ein gigantisches Lebewesen, dass einem Bienenstock nicht unähnlich ist. Sie kann Teile ihrer selbst in verschiedenen Größen und Formen abspalten und verschiedene Aufträge ausführen lassen. Sie kann andere Spezies transportieren, wenn es einen entsprechenden Anreiz gibt. Letztlich ist sie stets auf Suche nach radioaktivem Material, von dem sie sich ernährt.
6. **Das Affenbrot'sche Unschärfe-Shuttle** : Ein Mammutbaum, der ins All fliegen kann. Von Hohlräumen im Stamm gibt es einen Tunnel, der in die Baumkrone führt, wo insektoide Lemuren das Obst von den Zweigen pflücken. (Inspiriert von „Saga“ von Brian K. Vaughan und Fiona Staples)
7. **Sonnenegel** sind gigantische Würmer, die sich von Solarenergie ernähren, indem sie ihr Stoma mit der Oberfläche eines Sterns verbinden. Dort bleiben sie für mehrere Tage bis Wochen, bevor sie

weiterziehen. Einige nomadische Gemeinschaften reisen mit ihnen, indem sie sich mit ihren kleinen Schiffen am Körper der Sonnenegel festsaugen und nur in Sonnennähe von ihnen lösen, um sicheren Abstand zur Sternenoberfläche einzuhalten.

8. **Die „goldene Acht“** ist ein oktaedrisches Raumschiff, das vor Jahrhunderten die Trilliardärin Karen Rijks von Mindestlohnarbeiter*innen aus Edelmetallen bauen ließ, obwohl diese Materialien einen übersteigerten Energiebedarf des Schiffs bedeuteten. Wenige Jahrzehnte später wurden die sozialen Systeme umgebaut, um Superreichtum abzuschaffen. Heute ist die „goldene Acht“ als Ausstellungsstück im historischen Museum der Raumstation Beta Mani Deva zu besichtigen. Der Eintritt ist kostenlos.

`https://steinbru.ch/1wx-raumschiffkonzepte-space-fantasy/`

— Jonas, Tristan, Lyght, Nym/Katha, Seba

The Droyne

The following is an exact reproduction of a faction sheet I handed out to one of our players in the Diplomacy game I set up to run in the background of the regular Grenzland campaign. I'm adding this here to show how space aliens from a science fiction rpg and readily be included in a classic medieval fantasy wargames campaign. It references The Ancients *a highly advanced spacefaring species, who — according to the lore of the Traveller universe — "exported" humanity to the stars 300.000 years before our time.*

Current location

In close Orbit around Sol III, our mythical Earth, around 160.000 AD. Yes, history is a bit skewed in the far future. Factually, the Ancients were still around back then, looking for intelligent species to spread to the stars.

The Situation

A particular locale on the planet has caught your attention. The Droyne do not know it is called *Grenzland* yet, but that's exactly what you're looking at. About three and one half rotations ago, of Sol III orbiting around it's single System Star, one of the two moons was hit by a massive surge of energy. It exploded and subsequently some of it's fragments tumbled down onto the planet to hit your area of interest in a couple of devastating meteor strikes.

Who or what caused this impressive demonstration of fire power?

About two rotations ago, your own faction was hit by disaster. Possibly due to orbiting debris, your sister ship crashed into the Ocean south of your current area of interest. There has been no contact to your comrades since, and by now your crew is convinced that none of those other Droyne survived.

However this may be, your scopes and bio sensors show increasing activity of various native species somehow vying for dominance. If one of these species could be identified as the originator of the power surge, it might indeed be a prime candidate species to advance out into the universe.

You have identified and provisionally labled:

- ☞ "Humans" having set up a growing community in M46W11 ("Fort Gronde", played by @Valez),
- ☞ "Humans" living in a grim castle in rough badlands in N46E05 (played by @ky0nshi),
- ☞ "Island Elves" living on an Island in M46AF04 (played by @pehaef),
- ☞ "Wood Elves" living in a forrest in M46AM46 (played by @olupo),
- ☞ "Orcs" living in a swamp in M46L15 ("Sumpfburg", played by @kensanata),
- ☞ "Orcs" living in a small pallisade and ditch type keep in M46AD19 (played by *Charlie Brawn*)
- ☞ A large flying reptile, lairing in N46AD12 (played by @tacojr)
- ☞ Another large flying reptile, living together with half-sized "Humans" in a forrest in M46G03 (played by @momo_otl and @heye9100)
- ☞ a group of smaller flying reptiles, living in the mountains in M46N21 (played by @Preuk)
- ☞ Seafaring "Snake Men", having set up camp close to their wet navy ships in M46AL13 (played by @agroschim)
- ☞ A group of almost familiar looking "Lizard Men" hiding in a swamp in N46AR23 (played by @hasranaypunin)

Now it's time to get done on Sol III, decide on a species and return to your home system.

Your Faction

- ☞ Droyne Leader (fights as Sorcerer with Lightning Bolt missile)
- ☞ Droyne Technician (as Magician)
- ☞ 2 Droyne Sports (as Magician)
- ☞ 8 Droyne Warriors (as Heroes with Halberts)

All Droynes have the psionic ability to become invisible by clouding the minds of their opponents. While the Droyne do have wings, Sol III's gravity is to strong and the atmosphere not dense enough to actually use them here. Droyne have a normal movement of 12" on foot.

Chainmail Army-Points

460

Yearly income

You're kidding? you're *the Ancients*!

Villages under control

Well, *the planet*, sort of?

Alignment and Goals

Neutral - identify one species from Sol III to pick up and promote to the Stars. That's the task, the Grand Father, your godly and most supreme leader has given to you. Choose wisely! (the whole body of Sci-Fi RPG literature might depend in it ...)

Here's a *Caveat* I realized while revising this faction sheet: The story about the ancients is some early 1980s science fantasy yarn. The idea that some "angel" like heavenly beings pick out a single "race" to spread to the stars seems cool, but it also contains elements of a racist story - like many fantasy stories if you think about it. It might not feel right with 2025 readers and players. So be mindful of that, and I wouldn't mind at all, if you changed this factions motives entirely, pick a whole bunch of species, or say that the Droyne will change their minds altogether and never export anyone from terra. It's your faction and your game.

Ressources

All Droyne have telepathically controlled beam pistols, which work like Lightning Bolts in Chainmail. Warriors are equipped with high-tech halberts of sorts, to be used in melee.

You have a Spaceship from the ancienct far future, that looks and functions like a conglomerate of spherical pods. Movement about the spaceship works by teleporting from one pod to another. Individual pods can detach from the whole to work as individual shuttles. They're ultra fast, compared to anything known on Sol III. Teleporting from one pod to another also works when they're detached, turning them into bidirectional gates. In effect, one way or another, you can move to anywhere on the map instantly and make contact to one of the other factions - be sure to describe what they're looking at!

Round sections of the pods walls can dematerialize on command to allow to leave and enter the pod from the outside, for example when dirtside on Sol III. Also, the pods float on water, even when powered down.

Take your time, engange and interact as much as you like, enjoy!

— *lkh*

Space Age Sorcery

Seit Jahren liebäugele ich mit einem kleinen Band von Needles, Porky und Hereticwerks voller Zaubersprüche für Magiekundige und priesterliche Halunken, *Space Age Sorcery* (erhältlich auf DriveThru RPG). In der Version 1.5 hat es über 100 Zaubersprüche, die in eine Welt passen, wo es ausserirdische Einflüsse gibt.

Mit gefallen die Zaubersprüche für eine Welt, wo ausserirdische, bösartige Pilzwesen existieren (die Mi-Go von Lovecraft). Hierfür gibt es *control fungi*, *destroy fungi*, *fungal armor* oder *spore blast*.

Auch wenn es um traditionellere Science Fiction Werte geht, folgen viele Zaubersprüche den etablierten Mustern, wie *control robot*, *destroy robot*, *animate machinery*, *detect machine*, oder *repair machine*. Es gibt auch ein paar interessante Anwendungsfälle wie *melt* (schadet den Maschinen, ist aber auch ein Form von *stone shape*,

mit denen Metall geformt werden kann), *commune with AI* (ein Art Gedankenlesen für Maschinen) oder *no signal* (wirkt wie ein *sleep* auf Roboter).

Gewisse Effekte sind mir neu. Bei *Diligum's declinative desinterestation*, haben Leute in der Nähe an der Anwesenheit der Zauberwirkenden kein Interesse und vergessen, sie je gesehen zu haben. Ähnlich wie bei *invisibility* und *silence* führt das dazu, dass Zauberwirkende wie Geheimagenten agieren können. So etwas ist immer gut.

Am seltsamsten sind sicherlich die Zaubersprüche, die für die Zauberwirkenden schädlich zu sein scheinen. Schon bei Sprüchen wie *anthropophagy* (wo man Menschenfleisch essen kann) habe ich mich gefragt: Das kann doch jeder? (Creutzfeld-Jakob lässt grüssen!) Aber hier kommt noch der spezifische Nachteil hinzu, dass man mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit zu einem Ghul wird. Noch verwirrender wird es bei Sprüchen wie *summon supplicants of the event horizon configuration*, wo man Wesen aus einer anderen Dimension ruft, welche die Zauberwirkenden bei einem Wurf von 5–6 auf dem W6 in ihre Sphäre entführen. Dann ist man für immer fort. Ist das eine Falle? Ist das ein Zauberspruch im Buch, welches man im Turm des Oberbösewichtes findet und der Oberbösewicht ist natürlich schon fort?

Trotz einiger solcher Fragen würde ich sagen, dass es sich bei *Space Age Sorcery* eine gelungene Sammlung handelt: einfache Erweiterungen der Wirkungsbereiche auf Pilze und Maschinen, interessante Ideen zum Thema Roboter, Mutationen, die üblichen Tentakel, Monster und Verwandlungen, plus eine Prise interdimensionaler Irrsinn. Das wünsche ich mir alles in meinen Kampagnen. — *Alex*

Update Grenzland-Kampagne

Die Grenzland-Kampagne befindet sich in der achten Spielzeit. Es handelt sich um ein deutlich fortgeschrittenes Spiel. Während hier und da immer wieder neue kleine Orte und Begegnungen auftauchen, aus denen sich niedrig stufige Abenteuer ergeben könnten, findet das Hauptspiel in großen Zügen statt. Im Kampf zwischen Chaos und Rechtschaffenheit. In den Konflikten zwischen mehreren großen Fraktionen.

Aus meiner Sicht war der *Game Changer*, dass ich Ende letzten Jahres das Diplomatie-Spiel mit zwölf konkurrierenden Fraktionen begonnen habe, welches seit dem die Geschehnisse im Grenzland überlagert. Damit ist für mich das Spiel genau dort angekommen, wo ich damit immer hin wollte. *Alle* Regeln aus den drei kleinen OD&D Heftchen sind praktisch frei geschaltet und finden Anwendung. Was für ein umfassendes Spiel. Weiter unten komme ich noch einmal darauf zurück.

Was bisher geschah

Die Grenzland-Kampagne begann in 2016 mit dem Modul B2 *Die Festung im Grenzland.* In der ersten und zweiten Spielzeit wurden die *Chaos Höhlen* wiederholt erkundet. Nach einem Bündnis mit einigen Orks endete ein Angriff auf die Kultisten beinahe - bis auf einen einzigen Spielercharakter, Kacak den Dieb - in einem *Total Party Kill.* In der zweiten Spielzeit griff der rote Drache *Darpantor* die Festung an. Das Blatt hatte sich gewendet. Die Festung war nicht mehr bewohnbar, da sie nun auch von seltsamen Dämonen heimgesucht wurde. Die Bewohner der Festung, mitsamt allen Spielercharakteren mussten fliehen.

Die Reise ging nach Westen in Richtung des zwei bis drei Tagesreisen entfernten Hommlet. Auf dem Weg dorthin musste jedoch eine Grenze überquert werden, und die Grenzer stellten sich als korrupter Haufen heraus. Die Reisenden wurden überfallen, konnten dann aber ihrerseits die Banditen unter Ihre Kontrolle bringen und unschädlich machen.

Von Hommlet aus, welches zum neuem Basislager wurde, folgten dann in der nächsten Spielzeit noch mehrere Expeditionen zurück zum Grenzübergang und zur zerstörten Festung im Grenzland.

Danach wurde eine größere Expedition ins Reich der Zwerge nördlich des Grenzlands aufgestellt. Das Ziel war: Handelsbeziehungen aufzubauen und auf dem Weg dorthin wurde auch noch der goldene Avatar einer rechtschaffenen Gottheit befreit.

In Spielzeit fünf trat der Kult der Einmonder auf den Plan, mit dem erklärte Ziel den chaotischen Mond Daro aus dem Himmel zu heben. Nur der gute Mond Maro sollte noch scheinen, und dem Grenzland so Frieden und Rechtschaffenheit

geben. Allein die Einmonder waren selbst das Ergebnis einer Verschwörung. Der Drache Darpantor hatte nämlich viele Jahre zuvor gegen seinen alten Wiedersacher Eladir gewettet, dass es ihm gelingen würde, einen der beiden Monde aus dem Himmel zu heben. Darpantors Plan war durchtrieben. Indem er sich ausgerechnet rechtschaffene Gläubige zum Werkzeug machte, trieb er seinen Plan voran. Ein mächtiger Zauber wurde entwickelt: *Asrael's durchtriebenes Katapult.* Von einer ausreichend großen Zahl an Zauberkundigen im Verbund gewirkt, sollte dieser Zauber dazu führen, dass man einen gewaltigen Feuerball bis zum Mond würde schleudern können.

Darpantors Plan ging auf. Auch wenn die Spielercharaktere früh misstrauisch geworden waren ob der seltsamen Machenschaften der Einmonder. Sie konnten das große Ritual nicht verhindern. Zwischenzeitig gab es noch das Gerücht von Gargantua's Astrolabium, einer Apparatur des Ur-Riesen mit dem man die Bahnen der Gestirne steuern könne. Vielleicht hätte man eine bessere Lösung für die Mondfrage gefunden, doch die Suche nach dem Astrolabium in Gargantuai's riesiger magischer Festung blieb ohne Erfolg.

Schließlich fand am Ende der fünften Spielzeit das große Ritual der Einmonder statt auf einem Hochplateau in den Bergen südlich des alten Grenzübergangs. Der Katapult-Zauber wurden gewirkt und im richtigen Moment tauchte auch och Darpantor auf und schickte einen mächtigen Feuerball, beschleunigt und verstärkt durch den Zauber der Einmonder dem Mond entgegen.

Was dann folgte war verheerend: der falsche Mond wurde getroffen, Maro der Rechtschaffene. Der Mond zerbarst in tausend Stücke und einige der Fragmente flogen auf die Erde zu und schlugen im Grenzland ein. Schwere Erdbeben rissen die Berge auseinander und tiefe Spalten taten sich auf. Tiberius der berühmte Kämpfer stürzte zusammen mit dem Häuptling der Orks durch eine Erdspalte auf die Ebene des Feuers, wo die beiden sich seit dem in einem ewigen Kampf gegenüber stehen. Viele Grenzländer kamen ums Leben, und die anderen wurden in alle vier Himmelsrichtungen zuerstreut.

Nach einem Jahr Pause starteten wir in die sechste Spielzeit. Die Geschichte begann nun auf den südlichen Inseln. Einer Gegend die verschont geblien war vom Mondfall, wenn man einmal von den Tsunamis absieht, die nach den Erdbeben auch hier ankamen. Junge menschliche Spielercharakter aus *Faga Afi* erkundeten Ihre Insel, und stießen dabei auf Geisterpiraten und einen Kult von Schlangenanbetern. Außerdem traf man auf einen Stamm Kobolde und ein abgestürztes UFO. Die Schlangen-Kultisten sollten recht behalten mit ihrer Prophezeihung, dass das Zeitalter der Schlangen nun angebrochen sei, denn zum Ende der Spielzeit kam es zu einer Invasion Faga Afis. Schlangenmenschen aus *Atlantis* waren mit ihren Schiffen gekommen und hatten Faga Afi schnell

unter Ihrer Kontrolle.

In der siebten Spielzeit führten die Ereignisse zurück in das nun von gefrorenem Schutt und Eis verschütteten alten Grenzland, in der Nähe von Hommlet. Magier Samo führte eine Expedition an, um tief unten im Eis den Turm von Burné zu finden um dessen Zauberbuch an sich zu bringen. Mit einigen Mühen gelang die Mission. Anschließend brach man nach Westen auf, um nach besserem Land zu suchen. So wurde Mundstein und Blaufahr an der Alfenbuch gefunden. Während der alte Alfenwald durch den Mondfall im Meer versank, war das Tal in dem Mundstein und Blaufahr liegt auf eigentümliche Weise praktisch unversehrt durch den Mondfall.

Das nahe gelegene Graumoor Dungeon bot zunächst reichlich Möglichkeiten für Expeditionen in die Unterwelt. Die Abenteurer konnten ihre Reihen dadurch soweit verstärken und ausrüsten, dass ihnen schließlich der Überfall auf Blaufahr gelang, und sie die Burg übernehmen konnten. Die Burg wurde nun geführt vom magischen Triumvirat, den drei Zauberkundigen Samo, Liskolf und Sinta. Allein das Schicksal schien den Magiern nicht gnädig. Ein seltsamer Fluch schien über dem Land zu liegen und nachdem es zuerst monatelang trocken war und die Blaufahrer drohten zu verdursten, kam der Regen. Und seit dem regnet es in der Umgebung von Blaufahr in einem fort, lange wußte niemand warum.

Zu diesem Zeitpunkt begann das Diplomatiespiel. Folgende Fraktionen wurden an Spieler verteilt:

- ☞ die Schlangenmenschen
- ☞ die Echsenmenschen
- ☞ die Gelbklauenorks
- ☞ Darpantor
- ☞ der goldene Drache Eladir und seine Halblinge
- ☞ die Sumpfburger Orks
- ☞ die Waldelfen
- ☞ die Elfen von Jardór
- ☞ die außerirdischen Droyne
- ☞ die Menschen von Fort Gronde
- ☞ die goldenen Vierlinge (Eladirs Söhne) und ihre Zwerge
- ☞ Evangus Tardus der böse Hohepriester und seine zehn Spectres

Die menschlichen Fraktionen wurden gemäß der Regeln für Burgen mit umliegenden Dörfern und Soldaten ausgestattet, die übrigen Fraktionen entsprechend der Regeln für Monster-Lager.

Später kam noch Blaufahr als eigene offizielle Fraktion hinzu.

Alle Fraktionen waren zu Beginn mit vorgegebenen Gesinnungen, Motiven und Zielen ausgestattet, die aber im Laufe des Spiels schnell modifiziert und angepasst wurden.

Schnell ergab sich ein Zusammenschluss chaotischer Einheiten: Schlangenmenschen, Gelbklauenorks, Darpantor und mehrere Einheiten des Hohepriesters Evangus Tardus. Darpantor erkundete derweil elfische Siedlungen und griff diese an. Einmal ihrer Macht

bewußt zogen die chaotischen Einheiten durch das Land, überfielen das Dorf der Waldelfen, und brachten bald ohne nennenswerten Widerstand Mundstein und Blaufahr unter ihre Kontrolle. Den Menschen und anderen rechtschaffenen Einheiten blieb scheinbar nichts anderes übrig als die Flucht zu ergreifen.

Zwischenzeitig kam es zu einem fatalen Aufeinandertreffen der beiden großen Drachen der Kampagne Eladir und Darpantor. Beide Drachen überlebten den Zusammenstoß nicht.

In Fluchtburg, einer orkischen Siedlung im Norden des Grenzlandes, sammelten sich die geflüchteten Menschen aus Mundstein, Blaufahr, sowie die Elfen und Zwerge. Und hier wurde der Plan geschmiedet, *Evangus Tardus*, die Nemesis aller rechtschaffenen und neutralen Gruppierungen auszuschalten. In einer spektakulären Kommando-Aktion drangen einige mutige Helden in die Burg des "Nekromanten" ein, überwältigten sein Wachen und töteten den Tyrannen. Gleichzeitig lüftete eine kleine Gruppe Abenteurer das Rätsel um den andauernden Regen. Ein uraltes Artefakt tief unter der Erde war von Echsenmenschen dazu missbraucht worden, das Wetter zu manipulieren.

Für einen Moment schien der Frieden im Grenzland endlich gesichert, doch dann kamen die Drachen zurück ... angeführt von Eladir's Sohn *Zekionaerth* in Form eines uralten goldenen Drachen und der Hexenmeisterin *Darida* der Reinkarnation *Darpantors*!

Wie weiter?

Um nicht lange drum rum zu reden. Ich möchte die Spielleitung der Grenzlandkampagne nicht weiter führen. Ich habe - nicht zuletzt durch das Diplomatiespiel - alles aus dieser Kampagne heraus geholt, was ich mir erhofft hatte. Natürlich wäre es schön zu sehen, wie Samo die Stufe eines *Wizards* erreicht, und endlich legitim seine eigene Baronie errichtet. Ich hatte immer gehofft, dass es eine Expedition auf die Ebene des Feuers geben würde, um Tiberius zu befreien. Aber wer weiß vielleicht geht die Geschichte ja weiter.

Zwei Möglichkeiten sehe ich. Entweder einer der hamburger Spieler übernimmt die Spielleitung und führt die Kampagne weiter, oder ich veröffentliche das Material der Kampagne, und das Grenzland kann so Grundlage für neue eigenständige Spiele werden. So oder so bin ich jedenfalls dabei, das Material zusammen zu schreiben. Es ist ein riesiger Hexcrawl und viele Aspekte der oben wiedergegebenen Geschichte werden in Orte und Begegnungen eingearbeitet.

Für den Fall, dass tatsächlich jemand die Kampagne in Hamburg weiter führt, möchte ich mich gerne jetzt schonmal als Spieler anmelden. Jeden dritten Freitag im Monat von September bis April, los geht's um 19:00 Uhr, stimmts?!

— *lkh*

Save the Date!

April

14.04.2025: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Juni

13.-15.06.2025: **Nordcon**, Brüder Grimm Schule, Steinadlerweg 26, Hamburg `https://www.nordcon.de`

Juli

26.-27.07.2025: **SommerCon**, Haus der Jugend Osnabrück, Große Gildewart 6-9, Osnabrück `https://rubicon-osnabrueck.de/event/sommercon-2025/`

Oktober

17.-19.10.2025: **Cauldron OSR Euro Con**, You may still sign up for a waiting list `https://cauldron.pesa-nexus.de`

November

22.-23.11.2025: **WinterCon**, Haus der Jugend Osnabrück, Große Gildewart 6-9, Osnabrück `https://rubicon-osnabrueck.de/event/wintercon-2025/`

Online-Spiele werden im Kanal `#next-games` auf dem Grenzland Discord-Server ausgeschrieben: `https://discord.gg/PqH7xaK`

Check out dates for online games on `#next-games` on our Discord Server: `https://discord.gg/PqH7xaK`

Outlook

Die nächste Ausgabe, Grenzland 6 - *Domain Games II* ist für September 2025 geplant. Ein weiteres Mal geht es um Kampagnenspiele, denn nach Ausgabe 4 und neuen praktischen Erfahrungen gibt es zu diesem Thema noch einiges zu besprechen.

Einsendeschluss für Grenzland 6 ist der 15. August 2025 Vorbestellungen für die gedruckte Ausgabe bitte unter Angabe der Postanschrift bis zum 31. August 2025 mitteilen. Danach wird der Druck in Auftrag gegeben.

Impressum

Beiträge in dieser Ausgabe von:

- Alex Schröder (alex) — @kensanata@tabletop.social
- Bodo (Pseudo-OSR-Ex-Storygamer and Vice President of the Pink Pony of Death MC) — bodoheye@gmx.de
- Jonas (asri) Richter, Tristan Natsirt, Lyght, Nym/Katha, Seba, Nicrey/Tim, dr_phil_nagi, Klaudia Kloppstock— https://steinbru.ch
- Laurens Kils-Hütten (lkh) — @wandererbill@tabletop.social
- Momo (Ultragrog, trapped in a young body, author of the upcoming TamTam Zine) — otl@systemausfall.org
- Tobias (Recovering Trad-Gamer, currently MIA on a journey through 1st edition material)
- Valez — @joahnnes_r auf instagram.com

Auflage: 50 Stück

Grenzland wird editiert und herausgegeben von Laurens Kils-Hütten (lkh). Erscheinungsweise unregelmäßig. Geplant sind zwei Ausgaben im Jahr.

Außerdem ist *Grenzland* ein Open Source Projekt. Du findest die Quelldateien unter
`https://github.com/lskh/Grenzland-Zine`

Das Grenzland als PDF ist kostenlos erhältlich auf:
`https://lkh.sdf-eu.org/grenzland`
Gedruckte Exemplare gibt es nach Vorbestellung zum Selbstkostenpreis. Bitte die Fristen auf Seite 30 beachten.

Für jeden Beitrag der abgedruckt wird (Text oder Illustration) gibt es zwei kostenlose gedruckte Beleg-Exemplare. Außerdem gerne Tausch gegen andere Fanzines!

Zuschriften bitte an: `grenzland@betola.de`, oder

Grenzland
c/o Laurens Kils-Hütten
Planckstr. 8
22765 Hamburg

dice.camp

a Mastodon server for RPG folks to hang out and talk

